

Hanna Lainepää

## **WEB-SIVUSTON SISÄLLÖN SUUNNITTELU KÄYTTÄJÄLLE**

CASE: OULUN PALOMIESTEN ERÄKERHON MÖKKIEN AJANVARAUSSIVUSTO

## WEB-SIVUSTON SISÄLLÖN SUUNNITTELU KÄYTTÄJÄLLE

CASE: OULUN PALOMIESTEN ERÄKERHON MÖKKIEN AJANVARAUSSIVUSTO

Hanna Lainepää  
Opinnäytetyö  
Syksy 2017  
Tietojenkäsittelyn koulutusohjelma  
Oulun ammattikorkeakoulu

## TIIVISTELMÄ

Oulun ammattikorkeakoulu  
Tutkinto-ohjelma, Suuntautumisvaihtoehto

---

Tekijä(t): Hanna Lainepää

Opinnäytetyön nimi: Web-sivuston sisällön suunnittelu käyttäjälle

Työn ohjaaja: Jouni Juntunen

Työn valmistumislukukausi ja -vuosi: Syksy 2017

Sivumäärä: 33 + 1

---

Opinnäytetyön toimeksiantona toteutettiin web-sivusto Oulun palomiesten eräkerhon mökkien ajanvarausta varten. Eräkerhon hallituksen jäsenet toivoivat sivustolta yksinkertaisuutta, käytön helppoutta ja mahdollisuutta houkutella uusia jäseniä kerhoon. Webin käyttäjinä eräkerhon jäsenet kuvailtiin haastaviksi tietoteknisen osaamisensa vuoksi. Tästä syystä oli tärkeää suunnitella web-sivusto käyttäjäkeskeisesti, ottaen huomioon käytettävyyden peruseräkkeet. Web-sivuston suunnittelu aloitettiin perinteisen ulkoasun suunnittelun sijaan käyttäjistä ja sisällöstä, soveltaen Content first -suunnittelumenetelmää.

Web-sivuston tekniseen toteutukseen käytettiin WordPress-julkaisualustaa, valmiina saatavana olevia lisäosia ja twentyseventeen-teemaa. Suunnittelussa käytettiin Content first -suunnitteluperiaatetta, jossa web-sivuston suunnittelu on laiteriippumatonta ja käyttäjäkokemuskeskeistä. Suunnittelussa otetaan huomioon käyttäjän kokemus sivulla kokonaisuutena ja keskitytään sisällön muotoiluun ja arkkitehtuuriin. Suunnittelumenetelmä on looginen ja kun se valitaan heti projektin alussa, on kokonaisuus selkeämmin ymmärrettävä niin suunnittelijalle kuin käyttäjällekkin.

Työn tuloksena saatiin aikaan web-sivusto, jossa on sovellettu käyttäjää ymmärtävää suunnitteluperiaatetta. Sisältö on valittu ja muotoiltu Content first -suunnittelua soveltaen. Web-sivuston ulkoasu on yksinkertainen ja sisältö ohjaa käyttäjää sivuston toiminnollisuuksiin.

---

Asiasanat: web, web-suunnittelu, suunnitteluperiaatteet, käytettävyys, käyttäjäkokemus, mobile first, content first

## ABSTRACT

Oulu University of Applied Sciences  
Degree programme, option

---

Author(s): Hanna Laineppää

Title of thesis: Web-page content design for user

Supervisor(s): Jouni Juntunen

Term and year when the thesis was submitted: Autumn 2017    Number of pages: 33 + 1

---

The client for the thesis is Oulu firefighter's wilderness club, who wants a web page to bring their reservation system for their three cabins online. They wished for the site to be simple, easy to use, and a possibility to attract new members to the club. As users the current members were described to be challenging as users in regards of their information technology skills. This provided a perfect starting point to begin the design process from another angle. Not starting from the actual design of the website, but starting with the users and applying Content first -design. To achieve the best possible end result the goal, the users, and the content of the webpage need to be clear.

Web page is designed based on Content first -design guidelines, where the content is not designed only for a specific platform, mobile or desktop. Instead content is designed and formed in a way where the user can access all of the content on their preferred platform, and the user experience will not suffer for this. When the design process is decided in the beginning of the project, rest follows logically. Knowing the users and user behaviour assists with the strategic placing of content, which will lead the eye and help the user find what they want from the website.

As an end results, the website created fits to their users. The design itself is very minimal and allows the content to lead the user through their experience on the site. Content on the page is chosen according to the guidelines of Content first -design, which results in a page that has only the information necessary and content guides the users through their experience on the page.

---

Keywords: web, web-design, usability, user experience, mobile first, content first,

# SISÄLLYS

1	JOHDANTO .....	6
2	TAUSTA .....	7
2.1	Toimeksianto ja lähtökohdat .....	7
2.2	Tavoitteet .....	7
2.3	Kehitystehtävät .....	8
2.4	Rajaus .....	9
3	WEB-SIVUSTON SISÄLLÖN SUUNNITTELUPERIAATTEET .....	10
3.1	Käyttäjän ymmärtäminen .....	10
3.2	Mobile first -suunnittelu .....	11
3.2.1	Mobile content first -suunnittelu .....	12
3.2.2	Mobile first -suunnittelu verrattuna responsiiviseen suunnitteluun .....	13
3.3	Content first -suunnittelu .....	15
3.4	Journey first -suunnittelu .....	16
3.5	Context first -suunnittelu .....	16
3.6	Content strategist -rooli web-kehitystiimissä .....	17
3.7	Web-writer -rooli web-kehitystiimissä .....	19
4	CASE: OULUN PALOMIESTEN ERÄKERHON MÖKKIEN AJANVARAUS .....	22
4.1	Web-sivusto vierailijalle .....	23
4.2	Web-sivusto jäsenelle .....	26
4.3	Sivuston valmistuminen .....	30
5	POHDINTA .....	31
	LÄHTEET .....	33
	LIITTEET .....	35

# 1 JOHDANTO

Hyvin suunniteltu on puoliksi tehty, mutta ensin valitaan se, miten suunnitellaan. Web-sivustojen suunnittelussa on käytetty ja voidaan käyttää erilaisia suunnitteluperiaatteita. Suunnittelun voi aloittaa esimerkiksi perinteisesti ulkoasusta, laitteesta, toiminnollisuuksista, sisällöstä tai käyttäjästä. Tärkeintä on, että sivustolle on syy olla olemassa. Syitä siihen miksi yritys, organisaatio tai yksityishenkilö tarvitsee web-sivuston voi olla useita ja kaikilla voi olla oma tavoitteensa. Suunnittelu kannattaakin siis pohtimalla, onko sivuston olemassaolosta hyötyä. Tavoitteen selvittyä, voi varsinainen suunnittelutyö alkaa.

Lähestymistapoja web-sivuston suunnitteluun on useita ja teknologian kehittymisen myötä on myös suunnittelu siirtynyt laitteesta toiseen, tai kutistettu tai venytetty, riippuen siitä mille laitteelle web-sivusto on ensin suunniteltu. Laitelähtöinen suunnittelu ei ole kannattavaa, vaan suunnittelua pitää lähestyä siitä näkökulmasta mitä varten sitä suunnitellaan, eli siirrytään käyttäjälähtöiseen suunnitteluun. Tällaisessa suunnittelussa tulee web-kehitystiimin ja käyttäjän ymmärtää toisiansa.

Käytettävyyssuunnittelu osana käyttöliittymäsuunnittelua painottaa pitämään käyttäjän osana sivuston kehitystä. Se keskittyy käyttäjän tarpeisiin, haluihin ja osaamiseen. Käytettävyyssuunnittelu tapahtuu käyttäjän näkökulmasta ja suunnittelija samaistuu käyttäjään mahdollisimman paljon. Tähän on erilaisia keinoja ja ne kaikki vaativat käyttäjään tutustumista. Nykypäivän haasteena suunnittelussa ovat erilaiset ja erikokoiset laitteet, kuten älypuhelimet ja tabletit, joita käytetään hyvin erilaisissa tilanteissa ja erilaisin tavoin kuin pöytätietokoneita tai kannettavia tietokoneita. Web-sivuston suunnittelussa tulee asennoitua siihen kokonaisuuteen, joka sivuston käyttö tulee olemaan.

## 2 TAUSTA

### 2.1 Toimeksianto ja lähtökohdat

Oulun palomiesten eräkerho (OPEK) on Oulu-Koillismaan pelastuslaitoksen henkilökunnan eräkerho, jonka perustivat Oulun Palomiehet vuonna 1968. Oulu-Koillismaan pelastuslaitoksen operatiivinen henkilökunta on oikeutettu liittymään kerhoon. Eräkerhossa on noin 30 aktiivista jäsentä ja jäsenillä on oikeus vuokrata eräkerhon mökkejä omaan käyttöönsä kerhon sääntöjen mukaisesti. Eräkerhon kolme mökkiä sijaitsevat Taivalkosken Jokijärvellä. Mökeillä jäsenet käyvät metsästävässä, kalassa ja rentoutumassa.

Eräkerholla ei ole vielä web-sivustoa ja ajanvarauksiin mökeille on käytetty kirjaa, jonka käyttö on kuitenkin hankalaa, sillä kerhon jäsenet eivät kaikki työskentele samalla asemalla. Eräkerhon jäsenet ovat pääasiassa vanhempaa ikäpolvea, eivätkä koe olevansa tietoteknisesti taitavia. Kerhon tavoitteena saada kerhoon uusia jäseniä, jotta sen toiminta ei loppuisi kokonaan siinä vaiheessa, kun nykyiset jäsenet eivät enää osallistu toimintaan.

### 2.2 Tavoitteet

Opinnäytetyön aikana kehitettävän web-sivuston päätehtävä on siirtää eräkerhon mökkien ajanvaraus kokonaan internettiin, jotta mökkien varaus olisi jäsenille helpompaa. Samalla eräkerhon hallitus toivoo web-sivuston lisäävän potentiaalisten jäsenten mielenkiintoa eräkerhoa kohtaan ja auttaa kerhoa saamaan uusia jäseniä. Erityisenä toiveena web-sivustolle on helppokäyttöisyys ja selkeys. Kun web-sivustolla käyttäjät voivat käyttää ajanvarausta ja muita sivuston ominaisuuksia ilman erillistä opastusta tai mahdollisimman vähäisellä ohjeistuksella, on tavoitteeseen päästy.

Sivuston suunnittelussa sovelletaan moderneja suunnitteluperiaatteita, huomioidaan nykypäivän vakiintuneet käytännöt sisällöstä joka toimii niin tietokoneella kuin mobiililaitteilla, sekä pyritään miellyttävään käyttäjäkokemukseen. Oppimisen tavoitteena on syventää tietoa web-sivuston suunnittelun lähtökohdista, keskittyen erityisesti sisällönsuunnitteluun ja käytettävyyden suunnitteluperiaatteisiin.

## 2.3 Kehitystehtävät

Eräkerhon hallitus toivoo sivuston auttavan kerhoa saamaan uusia jäseniä, joten etusivulle toivotaan pientä esittelyä itse eräkerhosta ja kuvagalleriaa kuvista joita eräkerhon nykyisille jäsenille on kertynyt valmiiksi. Web-sivuston tärkein ominaisuus, mökkien ajanvaraus, vaatii jäsenen sisäänkirjautumisen. Kirjautumista halutaan hallita yksilöllisillä käyttäjätunnuksilla, jotka luo sivuston ylläpitäjä. Nykyisille jäsenille käyttäjätunnukset luo opinnäytetyön tekijä. Käyttäjätunnuksille halutaan käyttäjänimi, sähköposti ja puhelinnumero, sekä luonnollisesti jokaiselle oma salasana, jota voi muokata.

Kirjautumisen jälkeen käyttäjä saa pääsyn sivuille, joista pitää löytyä eräkerhon säännöt mökkien varaamista varten, ajo-ohje, kuvia mökeistä, kunkin mökin varaus, sekä hallituksen tiedotteet. Jäsenet voivat tehdä kunkin mökin varauskalenteriin omia varauksia, eivätkä voi muokata tai poistaa omia tai muiden jäsenien varauksia. Kaikille kirjautuneille jäsenille pitää näkyä mökin kalenteri, jossa vapaat tai varatut vuorokaudet, sekä kuka mökin on varannut ja varaajan puhelinnumero. Mökeille toivotaan ominaisuutta, jolla voidaan jättää viesti esimerkiksi mökkien vahingoista ja korjaustarpeista. Lisäksi toimeksiantaja toivoo voivansa lähettää tärkeitä pikatiedotteita siten, että jäsenet saavat siitä ilmoituksen sähköpostiin.

Sivuille tulee esille eräkerhon logo, joka toimitetaan analogisessa muodossa ja jonka opinnäytetyön tekijä digitalisoi. Alustavan sisällön, kuvat ja alustavat kuvatekstit toimittaa toimeksiantaja. Sisällön valitsemiseen ja muokkaamiseen sovelletaan tutkittuja käytettävyyden suunnitteluperiaatteita, joka onkin pääroolissa tässä opinnäytetyössä. Huomio kiinnittyy erityisesti Content first –suunnittelun soveltamiseen web-sivuston suunnittelussa ja syihin, miksi tällainen suunnittelu on olemassa.

Ennen web-sivuston luovutusta toimeksiantajalle, testataan käyttöä ja sivuston toimivuutta käyttäjien kanssa. Web-sivuston onnistumista ja tavoitteisiin pääsyä arvioidaan käyttäjien kanssa. Käyttäjät kokeilevat sivua annetuilla tunnuksilla ilman erillistä opastusta ja sanallisesti kertovat onnistuuko sivuston käyttö. Sivun toteutukseen käytetään WordPress –julkaisualustaa, sillä se tarjoaa helppokäyttöisen ja käyttäjää huomiovan alustan web-sivustolle. Web-sivuston ylläpito siirtyy toimeksiantajan vastuulle sivuston valmistuttua ja WordPress on tällaisissa tilanteissa hyvä valinta, sillä sen käyttöön löytyy runsaasti käyttöohjeita, myös suomenkielisiä.



Ylläpitäjä saa opinnäytetyön tekijältä kirjalliset käyttöohjeet, jotka auttavat sivuston ylläpidossa. Sivusto ei vaadi päivittäistä aktiivisuutta ylläpidolta, mutta osa halutuista toiminnoista toteutetaan ylläpidon kautta. Ylläpito lisää uudet jäsenet web-sivustolle ja luo heille käyttäjätunnukset. Eräkerhon hallituksen jäsenille luotiin oma näkymä ohjauspaneeliin, jonka avulla hallituksen jäsenet voivat hallinnoida eräkerhon tiedotteita, lähettää jäsenistölle sähköpostiviestejä ja muokata tai poistaa jäsenien varauksia. Estääkseen niin sanottua hupivarailua, jäsenistö ottaa yhteyttä hallituksen jäseniin jos heidän tarvitsee hallita varaustaan.

## 2.4 Rajaus

Tässä opinnäytetyössä ei kuvata WordPress-julkaisujärjestelmän toimintaa, eikä sitä miten web-sivustot rakennetaan. Yleisesti esitellään julkaisujärjestelmä ja ne lisäosat joilla on rakennettu toimeksiantajan toiveita vastaava web-sivusto. Teknisessä toteutuksessa painotetaan huomio sivuston käytettävyyteen käyttäjien näkökulmasta, huolehtien samalla siitä, että ylläpito onnistuu ongelmitta sivuston luovutuksen yhteydessä annettujen kirjallisten ohjeiden avulla.

Käytettävyyttä (usability) pohditaan näkökulmasta, jossa käyttäjien olisi mahdollisimman miellyttävää ja helppoa käyttää web-sivustoa, sekä miten sellaisia sivuja voi suunnitella. Käytettävyys voi tarkoittaa myös helppokäyttöisyyttä, mitä ei käsitellä tässä opinnäytetyössä. Teoriassa tutustutaan erilaisiin lähtökohtiin miten voi web-sivuston suunnittelun aloittaa ja minkä vuoksi. Käsittelyssä on perustukset suunnittelulle Mobile first (mobiili ensin) ja Content first (sisältö ensin) -lähtökohdista.

Raportissa tarkastellaan myös käyttäjän roolia web-sivustolla, selkeässä roolissa siihen miten web-sivustoja kannattaa suunnitella. Pohditaan sitä kuinka hyvin tai huonosti WordPressillä ja lisäosilla on mahdollista saada aikaan web-sivusto, joka vastaa nykyhetken web-sivustojen suunnitteluperiaatteita, etenkin käytettävyyden osalta. Lisäosista kerrotaan vain niistä, jotka ovat käyttäjälle esillä ja käytössä web-sivuston käyttötarkoitukseen, eli eräkerhon mökkien varaukseen.

### 3 WEB-SIVUSTON SISÄLLÖN SUUNNITTELUPERIAATTEET

Käytettävyys aiheena on laaja. Toimiva, yhtenäinen, helppokäyttöinen, ergonominen, responsiivinen, looginen, ja ymmärrettävä ovat vain osa niistä sanoista, joita voi käyttää kuvaillaessaan käytettävyyttä. Käytettävyys, kuten ISO 9241-11 -standardi sen määrittelee, *”se vaikuttavuus, tehokkuus ja tyytyväisyys, jolla tietyt määritellyt käyttäjät saavuttavat määritellyt tavoitteet tietyssä ympäristössä”* (International Organization for Standardization, 2017, viitattu 2.11.2017).

Web-sivustossa tavoitellaan sellaista käytettävyyttä, jossa sisällön ymmärrettävyys maksimoidaan, ulkoa muistamisen ja vaativan oppimisen tarve minimoidaan, samalla pyrkien hyvään käyttäjäkokemukseen. Sen jälkeen voidaan alkaa miettimään, miten web-sivuston suunnittelun voi ja kannattaa aloittaa. Perinteisesti suunnittelu on aloitettu suoraan siitä, miltä sivusto käyttäjälle tulee näyttämään, eli ulkoasun suunnittelusta tai mahdollisesti toiminnollisuuksista joita sivustolle toivotaan. Vaikka ulkoasu ja ohjelmointi tulee ottaa huomioon kokonaisuuden suunnittelussa, on loogisempaa aloittaa siitä mikä sivuston tavoite on ja miten se saavutetaan. (Reiss 2012, viitattu 1.11.2017.) Suunnitteluperiaatteet tällaiseen suunnitteluun mukautuvat teknologian kehityksen mukana, aloittaen laitekohtaisesta suunnittelusta, siirtyen laiteriippumattomaan sisällön suunnitteluun. (McGrane, K. 2012, viitattu 19.11.2017.)

Web-sivustojen sisällön suunnittelumenetelmät tavoittelevat yhtenäistä käyttäjäkokemusta laitteesta riippumatta. Tiedetään, että käyttäjät saattavat vaihtaa laitetta kesken yhden kokemuksen, joten on tärkeää panostaa siihen. Nykyaikaisella suunnittelulla web-sivuston sisällön laatu säilyy korkeampana ja sisältöä käsitellään kokonaisuutena, joka suunnitellaan käyttäjälle.

#### 3.1 Käyttäjän ymmärtäminen

Käyttäjä on aina ihminen. On mahdotonta ennakoida onko käyttäjä väsynyt, utelias, turhautunut, tai vaikka iloinen. Teknologia käyttäjien ympärillä on kehittynyt hurjaa vauhtia sitten 80-luvun ja pääsy internetiin on arjessa mukana lähes joka hetki. Pääsy nettiin ja sen tarjoamiin palveluihin on jatkuvasti läsnä ja siitä otetaan kaikki irti. On siis entistä tärkeämpää ottaa huomioon se tosiasia, että käyttäjä saattaa mennä web-sivuille millaisessa tilanteessa tahansa. Vaikka kaikki muu

muuttuu, ihminen pysyy ihmisenä. Käyttäjien omistama teknologia ja osaaminen saattaa olla kehittyneempää, mutta käytös ei muutu. Jokaisessa tuotekehitysprojektissa on tärkeää seurata käyttäjän toimintaa siten, että tiedetään miten web-sivustoa oikeasti käytetään, ja missä ovat mahdolliset virhetilanteet. (Sinkkonen, I. Kuoppala, H. Parkkinen, J. Vastamäki, R., viitattu 1.11.2017, s.23–25.)

Web-suunnittelijalle ja kehittäjälle itse luotu sivusto on helppo nähdä kokonaisuutena ja taideteoksena, jonka odottaa saavan käyttäjän tutkimaan sivuston läpikotaisin ja opettelemaan ulkoa missä mitään on, ja minkä vuoksi. Todellisuudessa käyttäjä lähinnä silmäilee sivun ohimennen, etsien hakemaansa ja kiiruhtaa eteenpäin kun kohde löytyy. Silloin tällöin käyttäjälle saattaa tulla virhe, ja näin käyttäjä palaa takaisin ja toistaa edellisen. Web-sivustoja suunnitellessa pitää ottaa huomioon peruserävaatteen joiden mukaan käyttäjät toimivat. Ei ole niinkään kyse siitä, millaisella tietoteknisellä osaamisella käyttäjä taitaa, vaan näin ihminen toimii. Web-sivustoja ei todellakaan lueta kokonaan, eikä tehdä optimivaihtoehtoja tarkkaan harkiten. Klikattavien asioiden pitää näyttää klikattavilta ilman, että käyttäjän tarvitsee miettiä tekoaan. Käyttäjä ei selvitä miten tai miksi jokin asia toimii, kunhan se toimii. (Krug 2006, viitattu 27.10.2017, s.21–29.)

Käyttäjät eivät juuri välitä tuotteesta vaan kiinnostus kohdistuu käyttäjäkokemukseen. Suunnittelijalle on tärkeää luoda kokemuksen ympärille konteksti. Vaikka pitkään käytettävyyden (usability) keskiössä on ollut asioiden saaminen helppokäyttöisemmäksi (usability), on käytettävyyden käsite paljon enemmän. Vaikka tuotteen käyttö olisikin haastavaa, voi kokemuksen saada hyvällä suunnittelulla käyttäjälle vaivan arvoiseksi. (Blythe, Overbeeke, Monk, Wright, 2003, viitattu 30.10.2017, s.9)

### **3.2 Mobile first –suunnittelu**

Mobile first (mobiili ensin) -suunnittelussa web-sivuston suunnittelu aloitetaan ensin mobiililaitteille, eli älypuhelimille ja tableteille. Ensisijaisesti mobiililaitteelle suunniteltu sisältö ja ulkoasu sovitetaan isommille näytöille, jolloin web-sivusto toimii niin tietokoneen työpöytäselaimen kanssa, kuin pienempinä versioina muilla laitteilla tai pienennetyssä selain-ikkunassa. (Marcotte, E. 2010, viitattu 2.11.2017.) On enemmän sääntö kuin poikkeus, että web-sivuston tulee olla saatavilla

mobiilina. Vaikka yrityksille saattaa olla helpompaa samaistua käyttäjään joka selailee internetiä tietokoneen työpöytäselaimella, kannattaa siirtyä nykyaikaan ja mennä sinne missä käyttäjät ovat. Maailman internetselailusta yli puolet tehdään mobiililaitteilla (StatCounter, 2017, viitattu 5.11.2017). Kannattaa siis panostaa siihen, mitä valtaosa käyttäjistä näkee web-sivustolla. (Nielsen 2013, viitattu 30.10.2017, s.50–53.)

Mobile first -suunnittelun käyttöönotto web-kehitysprojektissa vaatii uudenlaisen lähestymistavan sivuston ohjelmointiin ja sisältöön. Lopputuloksena saadaan joustava web-sivusto, joka on toteutettu CSS-mediakyselyillä, joilla tarkistetaan selaimen koko ja säädetään web-sivuston ulkoasu ja muotoilu. Mobile First -sivusto on näkymältään hyvin pelkistetty. Minimalistinen sivusto on selkeä ja helppokäyttöinen mobiililaitteilla, isommille näytöille on mahdollista luoda koristeellisempi näkymä, jos sille on tarvetta. Kun koko web-sivusto luodaan nimenomaan mobiililaitteita ajatellen, web-suunnittelija pakotetaan tunnistamaan sisällön tärkeys käyttäjälle. (Marcotte, E. 2010, viitattu 2.11.2017.)

Jos aloittaa web-sivuston suunnittelun Mobile First -periaatteella, on pidettävä huolta siitä, ettei sivusto jää Mobile only (vain mobiili) -sivustoksi. Projektin aikataulun myöhästyessä ja jäädessä kesken, on ongelmana jälleen sivuston saatavuus vain yhdelle alustalle. Mobiilisivustojen tarkoituksena ei ole missään kohtaa olla ainoa vaihtoehto, sillä useat käyttäjät saattavat vaihtaa laitetta kesken käytön, jolloin on kriittistä, että sivusto toimii laitteiden välillä saumattomasti. Saumattomuuteen vaikuttaa se, että sisältö ja yhtenäisyys säilyvät web-sivustolla laitteesta riippumatta. (Mesibov, M. & Levin, J. 2017, viitattu 2.11.2017.)

### **3.2.1 Mobile content first -suunnittelu**

Mobile content first -suunnittelu lähestyy web-sivuston suunnittelua ensisijaisesti mobiililaitteille ja suunnittelu aloitetaan sisällöstä. Sisältö suunnitellaan siten, että käyttäjän on miellyttävä käyttää mobiililaitetta ja sisällön tavoite saavutetaan, oli kyseessä web-sivusto, sovellus, peli, tai mikä vain mobiililaitteella katsottavaksi tarkoitettu. Sisältöä kirjoittaessa mobiilikäyttäjälle pitää olennaiset asiat tuoda huomion keskipisteeksi.

Albertan yliopistossa tehdyssä tutkimuksessa analysoitiin tietosuojakäytäntöjen ymmärrettävyyttä ja tuloksissa vertailtiin ymmärrettävyyden eroja tietokoneen näytöltä ja mobiililaitteen näytöltä. Tietosuojakäytännöt lasketaan monimutkaiseksi web-sisällöksi ja tutkimuksen tuloksissa tietokoneen näytöltä luettaessa ymmärrettävyys oli hieman alle neljäkymmentä prosenttia, kun taas mobiilinäytöltä luettaessa ymmärrettävyys laski alle kahteenkymmeneen prosenttiin. Jotta sisältöä voidaan sanoa helppolukuiseksi, ymmärrettävyysprosentin tulee olla kuusikymmentä tai korkeampi. Tutkimuksen tuloksen perusteella voi sanoa, että mobiili-sisältö on kaksi kertaa hankalammin ymmärrettävää. (Singh, Sumeeth, Miller 2011, viitattu 28.10.2017, s. 55–78.)

Sytä ymmärrettävyyden laskuun siirryttäessä mobiilinäytölle on useita. Tavallisesti mobiililaitteita käytetään liikkeessa tai tilassa, jossa on häiriötekijöitä. Myös vierailtavan web-sivuston suunnittelu saattaa olla epäselvä tai hankala. Pääsyyllinen on kuitenkin näytön pieni koko, joka rajaa kuinka paljon käyttäjä kerralla ruudulla näkee ja näin pakottaa käyttäjän muistamaan aikaisemmin nähdyn ja vähentää kontekstia, jossa uusi sisältö nähdään. Mobiilinäytöllä käyttäjä joutuu myös liikuttamaan sivua enemmän. Pitkien sivujen alaspäin rullailun seurauksena käyttäjä saattaa lähinnä vilkuilla tekstiä, ymmärrettävän lukemisen sijaan. Rullaillessa käyttäjän on hankalampi lukea niin, että sisältö jää mieleen ja samalla löytää hakemansa sivulta. (Nielsen 2013, viitattu 28.10.2017, s.104–105.)

Vaikka internetin selailu tapahtuukin enimmäkseen mobiililaitteilla, ei sisältö ole vain mobiilisisältöä, vaan sisällön tulee olla mukautuvaa. Tämä tarkoittaa sisällön saamista sellaiseen formaattiin, jossa sitä voi jakaa mille tahansa alustalle, jopa sellaiselle, jota ei itse hallitse. Oma web-sivu ei ole enää ainoa sijainti sisällölle, vaan sisältö halutaan jakaa sosiaaliseen mediaan. Tämä tarkoittaa sitä, että sisällön pitää olla valmis sopimaan kaikkiin ympäristöihin. Vaikka juuri tällä hetkellä älypuhelimet ovatkin ensisijaisesti mobiilisisällön kohde, on jo nyt tiedossa, ettei se tule aina olemaan. Sisältöä pitäisikin jo ajatella palveluna, jonka voi saada usealla eri alustalla, sen sijaan että lukitsisi sisällön yhteen paikkaan. (McGrane, K. 2012, viitattu 2.11.2017.)

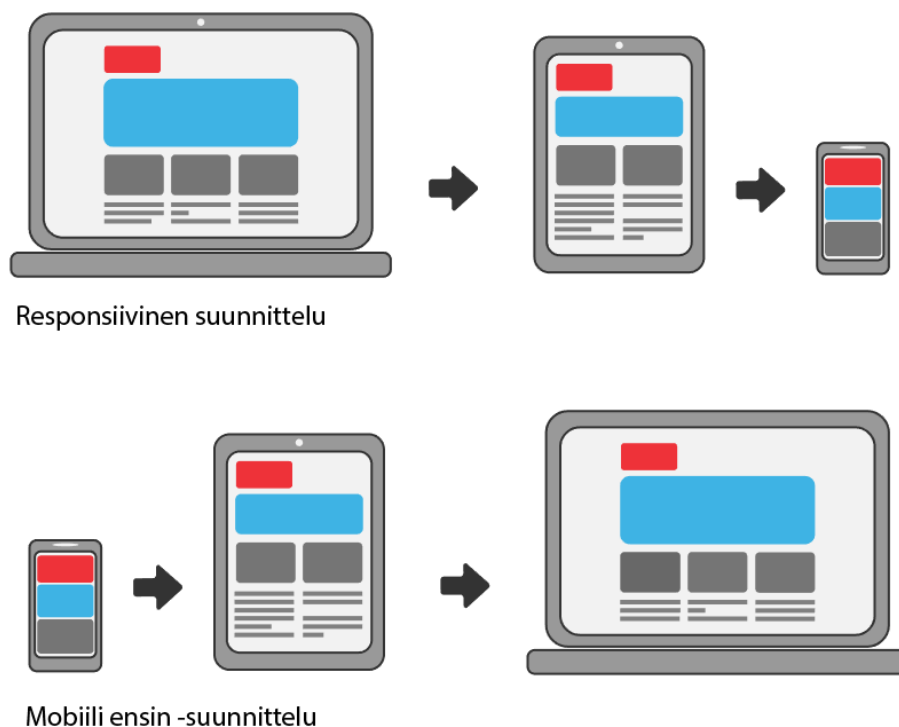
### **3.2.2 Mobile first -suunnittelu verrattuna responsiiviseen suunnitteluun**

Responsiivinen web-sivusto sopeutuu käyttäjän laitteen resoluutioon. Responsiivisuudella saa aikaan sivuston, joka toimii useimmilla laitteilla ja näyttää samalta laitteesta riippumatta. Tällainen web-sivusto mukautuu käyttäjälle, jotta sivustoa voi käyttää kaikissa tilanteissa millä vain laitteella.

Sivuston elementit vaihtavat kokoa pienemmillä näytöillä, teksti ja kuvat kutistuvat, jotkin kuvat ehkä myös poistuvat näkyvistä pienimmillä näytöillä.

Mediakyselyiden avulla voi luoda version sivusta, joka näkyy jollakin laitteella, mutta toisella ei. Tällöin suunnittelussa tulee huomioida mediakyselyt siten, että vältetään kaikkien versioiden tietojen lataamista sivuston nopeuttamiseksi. Yksi tämän hetken tunnetuimmista käyttöliittymäkehyksistä on Bootstrap, jonka avulla voidaan luoda responsiivinen sivusto. (Marcotte, E. 2010, viitattu 1.11.2017.)

Nykyaikaisessa suunnittelussa sisältö muotoillaan niin, että se toimii usealla erikokoisella näytöllä. Nykyään oletus on, että web-sivusto on vähintään responsiivinen, joten web-suunnittelijan on pystyttävä suunnittelemaan web-sivusto, joka on toimiva pienilläkin näytöillä. Sisältöä ajatellen, responsiivisuus ei ole paras ratkaisu. On huomattavasti helpompaa luoda hyvä käyttäjäkokemus laajentamalla pienelle näytölle luotua sisältöä, kuin puristaa kasaan isolle ruudulle luotuja elementtejä (katso kuvio 1). (Reiss 2012, viitattu 2.11.2017, s.25–29.)



Kuvio 1. - Responsiivisuus vs. Mobiili ensin

### 3.3 Content first -suunnittelu

Web-sivuston suunnittelu on loogista aloittaa sisällöstä. Content first (sisältö ensin) -suunnittelu on suunnitteluperiaate, jossa suunnitellaan web-sivuston sisältö lähes tarinankerronnallisesti, jolloin sivu on käyttäjälle sujuva ja katse kulkee sivulla halutulla tavalla. Sisällön strategisella sijoittelulla ja muotoilulla ohjataan käyttäjiä sivustolla, jolloin käyttäjä löytää helpommin etsimänsä informaation. (Barron 2017, viitattu 29.10.2017.) Content first -suunnittelun tuloksena on laiteriippumaton web-sivusto, joka on yhtenäisempi ja sisällön laatu on korkeampaa.

Yrityksille Content first -suunnittelu vaikuttaa suoraan yrityksen rahavirtaan. Kun käyttäjät, eli asiakkaat, viihtyvät sivulla ja löytävät helposti haluamansa, he myös todennäköisemmin tuovat rahaa yritykselle. Voittoa tavoittelemattomille web-sivustoille hyöty näkyy lisääntyneessä kävijämäärässä ja kävijöiden viihtyvyydessä sivustolla. Muutos yleisemmästä Design first -suunnittelusta (ulkoasu ensin) tarkoittaa prosessien uudelleenjärjestelyä, jolloin web-kehitystiimi saattaa tarvita uudelleen koulutuksen ja myös asiakkaan täytyy mukautua uuteen suunnittelutyyliin. Kaikki tämä on jo itsessään kallista ja aikaa vievää, kun lisäksi saattaa olla tarve ostaa sisältöä tai palkata sisällöntuottaja. Mikäli sisällön toimittaminen jää asiakkaan vastuulle, saattaa projekti pysähtyä paikalleen kunnes sisältö on toimitettu. (Barron 2017, viitattu 29.10.2017)

Olemassa oleville web-sivuille Steve Krug antaa tarkoituksella liioitellun ohjeen sisällön uudelleenmuotoiluun: *Poista puolet jokaisen sivun sanoista ja sitten puolet jäljellä olevista sanoista. – Krugin kolmas käytettävyytlaki (katso liite 1).* Tavoitteina sisällön rajulla karsinnalla on vähentää sivun kohinaa, antaa hyödyllisen sisällön erottua paremmin ja lyhentää sivua, jolloin käyttäjä näkee enemmän sivua vähemmällä vierittämisellä. (Krug 2006, viitattu 27.10.2017, s.45–47)

Sisällön suunnittelussa on hyvä luottaa omiin vaistoihinsa, jos epäilyttää, että sisältö on niin sanottua täytemateriaalia (filler) ja saattaa olla käyttäjälle vain ylimääräinen rullaus sivulla, jätä se pois. Vaikka onkin huvittava ajatus, että mobiilikäyttäjä saattaa käyttää suunniteltua sivustoa tai sovellusta kuluttaakseen aikaa, eikä silti halua käyttää aikaa kiinnostamattoman sisällön rullailuun, ei kannata luottaa käyttäjän kärsivällisyyden riittävän uudelleenvierailuun jos sisällössä on paljon ilmaa. Kirjoitusasussa mennään käyttäjän tasolla, eli käytetään vakiintuneita termejä ja esitetään asiat helposti luettavana. (Nielsen 2013, viitattu 30.10.2017, s.108–122)

### 3.4 Journey first -suunnittelu

Content first -suunnittelu on entistä tärkeämpi jos ajatellaan miten ja miksi käyttäjät kuluttavat aikaa verkossa, mutta tarinankerronta (storytelling) saa käyttäjät viihtymään (Nichiporets, 2017, viitattu 30.10.2017). Sisällön suunnittelu webbiin lähestyy koko ajan ajattelutapaa, jossa suunnitellaan enemmän käyttäjälle ja vähemmän webille. Journey first (kokemus ensin) -suunnittelu käsittelee sisältöä kokonaisuutena, jossa otetaan huomioon myös se ympäristö, jossa sisältöä käytetään. (Mesibov, M. & Levin, J. 2017, viitattu 15.11.2017.) Ensimmäinen tehtävä Journey first -suunnittelussa on kartoittaa kokemus, jonka käyttäjä käy läpi päästäkseen tavoitteeseensa. Parhaan tuloksen saa kun kartoittaa kokemuksen loppukäyttäjän kanssa. Kartoituksessa selvitetään mitkä ovat käyttäjän odotukset, missä ovat kokemuksen kipupisteet, joissa käyttäjä ei pääse sujuvasti eteenpäin, ja mitä laitetta tai laitteita käyttäjä käyttää kokemuksen alusta loppuun. Näistä rakentuu kartta, jossa näkyvät yhteydet web-sivuston eri alueilla, teknologia jolla sivustoa käytetään, ja miten käyttäjä käyttäytyy sivustolla. Lisäksi kartasta selviää käyttäjän käytös sivuston ympärillä, eli se konteksti, jossa sivustoa käytetään. (Hussain, S, 2014, viitattu 16.11.2017.)

Journey first -suunnittelussa Content strategist ja sivuston ulkoasun suunnittelija ovat tiiviissä yhteistyössä, sillä heidän pitää huomioida web-sivustolle luodun kartan pohjalta selvinneet web-sivuston käyttäjät, alustat joilla sivustoa käytetään ja kanavat joilla käyttäjät viestivät. Sen sijaan, että suunniteltaisiin web-sivuston rautalankamalli ja siihen aseteltaisiin sisältö, tai toisinpäin, Content strategist auttaa sivuston visuaalista suunnittelijaa saavuttamaan sivuston tavoitteet ja lopputuloksena käyttäjälle on web-sivusto joka huomioi käyttäjän koko kokemuksen sivustolla. (Mesibov, M. & Levin, J. 2017, viitattu 15.11.2017.)

### 3.5 Context first -suunnittelu

Context first (konteksti ensin) -suunnittelussa huomioidaan web-sivuston käytön tilanne ja mitä ympärillä tapahtuu. Se asiansyhteys missä webbiä käytetään, tulee muuttumaan teknologian kehityksen myötä, jolloin myös webin sisällön suunnittelun tulee mukautua muutokseen. Kun puhutaan web-suunnittelun ja sen käytettävyyden tulevaisuudesta pitää muistaa, että vielä vähän aikaa sitten kaikki on keskittynyt niin sanottuihin tasaisiin näyttöihin, eli tietokoneisiin, tabletteihin tai älypuhelimisiin. Web-suunnittelu on pitkään ollut verkkosivuja, ohjelmistoja, sovelluksia, pelejä. Perinteisen tietokoneen näytön, johon kannettavatkin tietokoneet jo lasketaan, rinnalle ovat tulleet



mobiililaitteet; älypuhelimet ja tabletit. Web-sivustot käytännössä suunnitellaan niin puhelimen näytölle, kuin selaimeenkin sopivaksi. Pian web astuu irti tasaisista käyttöliittymistä, jolloin se sisältö mikä on suunniteltu vain tasaisille näytöille, ei enää olekaan käyttökelpoista. (Nielsen 2013, viitattu 30.10.2017, s.182-191.)

Web-suunnittelu on liikkumassa suuntaan jossa asetetaan vähemmän painoarvoa visuaaliseen toteutukseen ja keskitytään enemmän toiminnollisuuteen, jolloin annetaan hyvän muotoilun toimia mukautuvana raamina, omassa roolissaan. Ollakseen hyvä web-suunnittelija ei tarvitse keksiä pyörää uudelleen, eikä luoda tajunnanräjäyttäjiä. Tulevaisuudessa web-sivustojen tulee olla yhteensopivia erilaisten laitteiden kanssa, kuten kameroiden, sormenjälki-skannerien, virtuaalitodellisuus-laitteiden. Käyttäjäkokemuksen tulee pysyä yhtenäisenä laitteesta riippumatta, vaikka käyttö onkin tilannekohtaista ja konteksti-painotteista. Tällä hetkellä web-suunnittelu ajautuu kohti mobiili-maailmaa entistä enemmän. Onko web-suunnittelija enemmänkin digitaalinen-suunnittelija, tai digitaalinen tuote-suunnittelija, kun kyseessä ei olekaan enää tuttu web-ympäristö vaan on siirrytty virtuaalitodellisuuteen (VR, virtual reality) ja muunneltuun todellisuuteen (AR, augmented reality). Suunnittelu ei tapahdu enää webille, vaan käyttäjille. (Nichiporets, 2017, viitattu 30.10.2017)

### 3.6 Content strategist -rooli web-kehitystiimissä

Suunnitteluperiaatteiden kehittymisen myötä on web-kehitystiimiin tullut uusia rooleja. Content strategist (sisällön strateginen suunnittelija) pitää sisällään koko sisällön elinkaaren (katso kuvio 2), jossa sisältö käsitellään kokonaisuutena; sitä analysoidaan, suunnitellaan, kirjoitetaan, muokataan, jaetaan, hallitaan ja seurataan. Hyvä Content strategist huomioi työssään myös informaatioarkkitehtuurin ja teknologian jolla sisältöä jaetaan.

## PRE-PRODUCTION

### Research

- User Analysis / User Needs: Personas, Scenarios, Surveys
- Content Inventory / Audit
- Content Gap Analysis
- Competitor Analysis
- Search Engine Optimization Research
- Content Aggregation / Data Sourcing

### Editorial Strategy

- Voice / Style / Brand Guidelines
- Idea / Concept Development
- Development of Themes / Messages / Topics
- Establish Workflow: People, Ownership, Roles, Processes
- Content Plan: What, When, How (Short/Long Term)

### Management

- Information Architecture
- Content Management Tools and Practices
- Content Migration
- Content Conversion
- Analytics Configuration
- Establish Content Backup / Versioning / Archival Practices

## PRODUCTION

### Content Creation

- Copywriting
- Asset Production
- Tagging / Classifying

### Content Optimization

- Search Engine Optimization
- Accessibility Optimization
- Proofreading / Editing / Fact Checking

### Content Delivery

- Encoding / Converting for Web
- Distribution Processes and Tools

## POST-PRODUCTION

### Promotion

- Monitoring / Reacting (e.g. Social Media, Comments, Moderation)
- Social Media Submission / PR / Marketing / Syndication

### Evaluation

- Analytics Analysis
- Success Evaluation and Learning

Kuvio 2 - Sisällön elinkaari (Zambonini, D, 2010, viitattu 16.11.2017)

Suurissa organisaatioissa Content strategist saattaa saada vastuun strategisena suunnittelijana web-sisällölle, jossa hän pyrkii yritystavoitteeseen. Tehtävänä on tällöin tarkastaa aikaisempi sisältö ja luoda toimintasuunnitelma tulevalle sisällölle: mitä tehdään, muokataan tai poistetaan, miten, milloin, kuka tekee ja missä. Pienemmissä organisaatioissa, tai jos Content strategist erikseen tarvitaan rajattuun rooliin, voi työ sisältää koko sisällön elinkaaren tai vain osia siitä. (Casey, M, 2017, viitattu 16.11.2017.)



Kuvio 3 - Sisällön strategia (Brain Traffic, 2017. Viitattu 15.11.2017.)

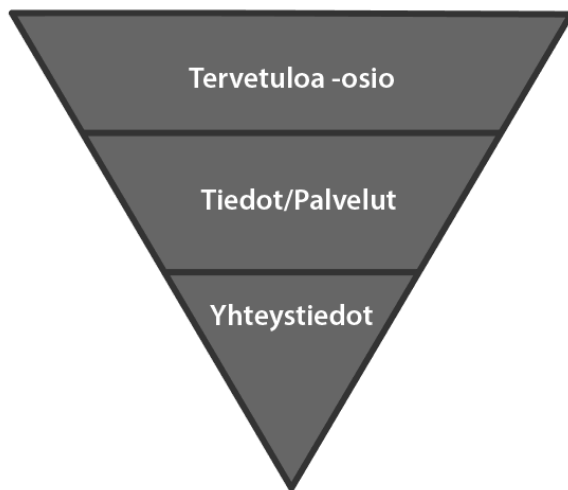
Sisällön pitää olla oikeanlaista, jotta käyttäjät haluavat sen nähdä ja ymmärtää, ja kohderyhmä tarkennettu, jotta tiedetään keille ja missä sisältöä kannattaa jakaa. Sisältö tulee jakaa oikeaan aikaan, mikä vaatii kohderyhmän analysointia ja ymmärtämistä. Ja mikä tärkeintä, sisällölle pitää olla syy. Jos sisällön tuottamiselle tai jakamiselle ei ole selitettävää, loogista syytä, ei sisältöä tarvitse tällöin olla. Lisäksi sisällön strategisessa suunnittelussa tulee ottaa huomioon, mikä sisältö pysyy paikallaan ja mikä mukautuu. Kun sivustoa suunnitellaan, otetaan huomioon millä laitteilla ja miten sisältö niillä näkyy. (Hussain, S, 2014, viitattu 16.11.2017.)

### 3.7 Web-writer -rooli web-kehitystiimissä

Kirjoittaakseen sujuvaa tekstiä käytettäväksi webissä, pitää osata muutakin kuin kirjoittaa hyvin. Web-writer:in (web-kirjoittajan) tulee hallita perusperiaatteet web-suunnittelusta, web-kehityksestä ja käyttökokemuksesta. Vaikka käytännössä sisällöntuottaja ei välttämättä suunnittele web-sivustoa, luokittele sisältöä, tai kirjoita riviäkään koodia, pitää hänen ymmärtää miten kaikki nämä tuodaan yhteen sisällön avulla. Web-kirjoittajan haaste on saada monimutkaiset ja raskaat tekniset konseptit ilmaistua niin selkeällä tavalla, että jokainen käyttäjä voi ne ymmärtää. Sisältö tulee kirjoittaa yhteistyössä koko web-kehitystiimin kanssa.

(Anderson, E. DeBolt, V. Featherstone, D. Gunther, L. Jacobs, D. Jensen-Inman, L. Mills, C. Schmitt, C. Sims, G. & Walter, 2010, viitattu 1.11.2017, s.60-89.)

Web-suunnittelijoilta kysyttäessä kuulee usein lauseen *vähemmän on enemmän*, kun taas hakukoneoptimoinnissa sanotaan sisällön olevan avain ja enemmän on parempi. Tavoitteeksi jää löytää kultainen keskitie, *vähemmän* ja *enemmän* tasapaino.



*Kuvio 4 - Wix Educationin sisällön tasapaino pyramidi*

Ylösalaisin käännetty sisältöpyramidi (katso kuvio 2) auttaa ohjaamaan karkeasti sisällön tärkeyttä. Ylimmässä osassa web-sivustoa tulee olla sivun tervetuloa-osio, joka toimii koko sivuston perustana. Se on ensimmäinen asia, jonka käyttäjä näkee saapuessaan sivulle. Tässä osiossa olevan tekstin tulee olla lyhyt. Sen pitää olla täydellinen. Lyhyessä ja selkeässä kuvauksessa pitää ytimekkäästi kertoa täsmälleen mistä web-sivustolla on kyse. Sivulla vierailijat tekevät tämän tekstin perusteella päätöksen pysyä tai poistua sivustolta.

Mitä alemmas pyramidia liikutaan sitä enemmän sisältöä voi kirjoittaa. Tietoihin ja Palvelu -osiossa voi kertoa yksityiskohtia. Mitä tärkeämpää tietoa, sitä korkeammalla sen tulee olla. Tieto jolla on vähemmän merkitystä olla esillä, kuuluu sivuston alareunaan, ylösalaisin käännetyn pyramidin huippuun.

Navigoinnissa suositetaan selkeyttä luovuuden sijaan. Yksinkertaisuudessaan valikot ovat visuaalisesti miellyttävämpiä, kun sivujen nimet ovat lyhyitä ja samanmittaisia. Puhutaan asioista niiden oikeilla nimillä; tässä kannattaa hyödyntää jo tuttuja ja ilmiselviä termejä, esimerkiksi

yhteystiedot-linkki on "yhteystiedot". Sivuston sisältö kannattaa purkaa palasiksi ja asetella silmäiltäväksi.

Tiedetään varmaksi, että käyttäjät joka tapauksessa silmäilevät sisällön, joten kun sen ottaa suunnitellussa huomioon saa käyttäjä miellyttävän kokemuksen sivustolla. Kappaleille kannattaa antaa aliotsakkeita, joiden avulla käyttäjä muistaa helpommin mistä osioissa oli kyse vaikka ei lukisi koko sisältöä. Listat auttavat jäsentämään tärkeimmät tiedot lukijalle houkuttelevaksi. Jokainen kappale, tai lista ansaitsee oman osionsa sivulla ja jokaisen tekstiryppään voi saada silmälle mielenkiintoisemmaksi omalla, aiheeseen liittyvällä kuvalla tai kuvakkeella.

Kuvilla vahvistetaan käyttäjän huomiota. Yksi kuva per 350 sanaa. Kun yhdestä aiheesta on paljon sanottavaa (enemmän kuin yksi kappale) kannattaa jakaa se omalle sivulleen ja antaa käyttäjälle mahdollisuus siirtyä lukemaan kaikki informaatio "lue lisää"-painikkeen avulla. Kiinnostuneet käyttäjät käyttävät aikaa lukeakseen kaiken informaation. Useimmat käyttäjät haluavat vain nopeasti löytää mitä ovat hakemassa ja jatkaa eteenpäin. (Wix Education, 2017, viitattu 1.11.2017.)

## 4 CASE: OULUN PALOMIESTEN ERÄKERHON MÖKKIEN AJANVARAUS

Opinnäytetyön aikana kehitettävän web-sivuston pääkäyttötarkoitus on eräkerhon mökkien ajanvaraus, joten sivustolle tulevan sisällön rajausta on tehty sen tarkoituksen mukaisesti. Web-sivuston käyttötarkoituksen tarkka rajausta auttoi pitämään projektin kokonaisuudessaan helpommin hallittavissa ja mahdollisti Content first -suunnitteluperiaatteen soveltamisen tälle sivustolle.

Web-sivuston suunnittelua varten toimeksiantaja ja opinnäytetyön tekijä kokoontuivat palaveriin, jossa oli mukana eräkerhon hallituksen jäseniä. Palaverissa käsiteltiin sitä, ettei eräkerholla ole aikaisemmin ollut web-sivustoja, mitä sisältöä tuleville sivuille on tarkoituksena tulla ja tulevan sivuston pääkäyttötarkoitusta. Koska eräkerholla ei ollut ennestään web-sivustoa, ei ollut mahdollisuutta tutustua eräkerhon toimintaan etukäteen tai muokata jo olemassa olevaa sisältöä, vaan sivuston rakenteen suunnittelu aloitettiin keräämällä sisältö palaverissa ja sähköpostitse hallituksen jäseniltä. Hallituksen jäsenet eivät halunneet sivustolle ylimääräistä täytetekstiä, joten toimitettu sisältö oli täydellisesti sovellettavissa Content first -suunnittelussa. Erityisen tärkeäksi hallitus koki kuvien käytön sivuilla ja kuvia toivottiin runsaasti heti etusivulle tulevaan esittelyyn galleriamuodossa.

Web-sivuston toiminnollisuudessa otettiin huomioon eräkerhon säännöt jäsenistölle koskien mökkien varausta, joita hallitus haluaa jäsenien seuraavan ilman, että sivusto rajaa säännöt automaattisesti. Vaikka olisi ollut mahdollista esimerkiksi asettaa varauskalenteriin rajoitus kuinka monta vuorokautta jäsen saa varata kerrallaan, joka on yleisissä säännöissä enimmillään kolme vuorokautta, hallitus koki rajoitteen hankaloittavan varauksia kun kyseessä ovat poikkeustilanteet joissa jäsenen on sallittu varaavan mökit pidemmäksi ajaksi.

Yhteisissä palaverissa oli keskustelua siitä, voivatko jäsenet itse hallita varauksiaan, ja tämä ominaisuus jätettiin nykyisessä toteutuksessa pois. Mikäli jäsen haluaa perua tai muokata omaa varaustaan, hänen tulee ottaa yhteyttä hallitukseen. Tällä hallitus pyrkii estämään niin sanotun hupivarailun, jossa käyttäjät varailevat pitkiä aikoja etukäteen mökkejä ja poistavat varauksen vain vähän ennen mökille lähtöä. Web-sivustolle ei myöskään haluttu jäsenille mahdollisuutta rekisteröityä itse, vaan uusien jäsenien lisäämisen tulee mennä ylläpidon kautta. Nykyiset jäsenet lisää opinnäytetyön tekijä.

## 4.1 Web-sivusto vierailijalle

Käyttäjän saapuessa web-sivustolle, hänen pitää heti nähdä kenen sivustosta on kyse ja mitä varten sivusto on olemassa. Näiden kysymysten perusteella käyttäjä tekee päätöksen onko sivusto häntä varten ja pysyy sivustolla, vai eikö sivusto vastaakaan etsittyä ja käyttäjä poistuu. Web-sivusto palvelee näin myös niitä käyttäjiä, jotka eivät ole sivuston kohderyhmää. Heidän ei tarvitse hukata aikaa selvittäen onko sivusto heille sopiva. Etusivulle ei kannata laittaa suurta määrää tai liian hankalaa sisältöä. Mitä alemmas etusivulla käyttäjä rullaa itsensä, sitä kiinnostuneempi hän on web-sivustosta yleisesti ja on valmis suuremmalle määrälle sisältöä.

Opinnäytetyön aikana toteutettu web-sivuston pohjautuu Content first -suunnitteluun, jossa sivuston sisältö on määrittävä tekijä kaikelle. Web-sivustolla ei ole täytetekstiä ja kaikki sisältö on sivuston käytölle merkityksellistä. Sisältö on huolellisesti suunniteltu ja aseteltu sivuston käyttöä ohjaavaksi, tukemaan sivuston pääkäyttötarkoitusta, eli mökkien ajanvarausta.

Sisältö kerättiin keskusteluissa toimeksiantajan kanssa, osittain jälkikäteen sähköpostilla, ja kaiken kerätyn sisällön perusteella tehtiin uudelleenmuotoilua ja sisällön rajausta opittujen sisältösääntöjen mukaisesti. Vaikka web-sivuston pääkäyttötarkoitus onkin toimia eräkerhon mökkien ajanvarauksena, haluttiin hyödyntää mahdollisuus esitellä kerhon toimintaa etusivulla, mikä onkin tärkeä elementti web-sivuston toimivuuden kannalta.



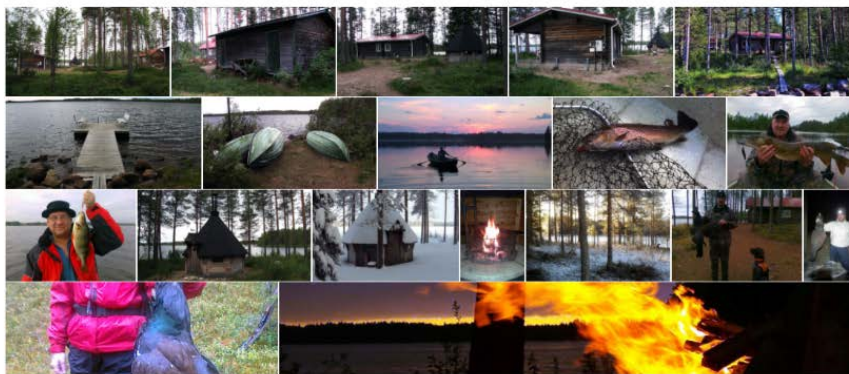
Etusivu Mökkit Jäsenille

#### ETUSIVU

OPEK on Oulu-Koillismaan pelastuslaitoksen henkilökunnan eräkerho, jonka perustivat Oulun Palomiehet vuonna 1968. Oulu-Koillismaan pelastuslaitoksen operatiivinen henkilökunta (palo & saku) on oikeutettu liittymään kerhoon. OPEK:n mökit sijaitsevat Taivalkosken Jokijärvellä.

Liittymistä varten ota yhteyttä:

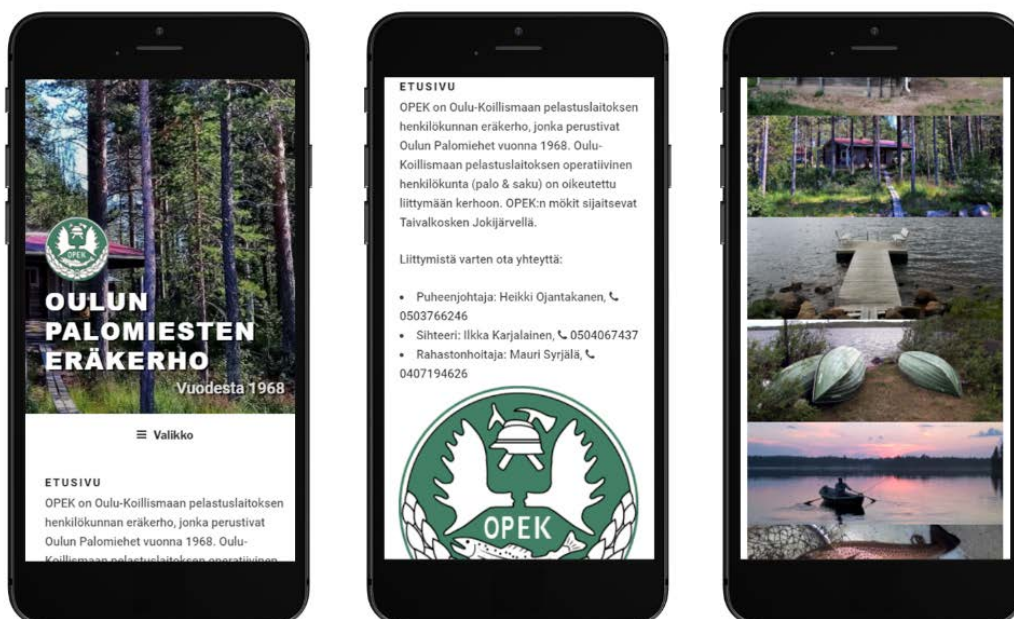
- Puheenjohtaja: Heikki Ojantakanen, ☎ 0503766246
- Sihteeri: Ilkka Karjalainen, ☎ 0504067437
- Rahastonhoitaja: Mauri Syrjälä, ☎ 0407194626



*Kuvio 5 - Etusivun sisältö*

Etusivu (katso kuvio 3) toimii koko sivuston esittelynä ja siinä kerrotaan web-sivuston omistaja, Oulun Palomiesten eräkerho, ja esittelyosiossa esitellään sivuston käyttötarkoitus. Etusivulla on sisältö asetettu siten, että ylempänä sivulla on pieni määrä tekstiä eräkerhon esittelyä varten. Kun etusivulle saapuu vierailija joka ei ole eräkerhon jäsen, hän näkee oleellisen tiedon ensimmäisen virkkeen joukossa, eli mistä sivustolla on kyse ja ketkä voivat olla kerhon jäseniä. Jos sivulle saapunut vierailija täyttää eräkerhon jäsenyyden kriteerit ja on saapunut web-sivustolle tutustumaan kerhoon hän löytää haluamansa sisällön heti etusivulta kerhon esittelyn alla sijaitsevasta galleriasta, johon kerhon jäsenet ovat saaneet itse valitsemansa kuvat esille. Kuvagalleriaan kerhon jäsenet ovat kirjoittaneet kuvauksia, niin sanotusti syvempää sisältöä, jonka käyttäjä joutuu klikkaamaan esiin. Kiinnostunut vierailija klikkaa kuvia saadakseen lisätietoa.





Kuvio 6 - Etusivun mobiilinäkymää

Tärkeä elementti web-suunnittelussa on ollut sisällön yhtenäisyys kaikilla alustoilla joilla web-sivustoa käytetään. Sisältö pysyy samana, vaikka asettelu muuttuu. Esimerkiksi etusivulla gallerian kuvat ovat mobiilinäkymässä allekkain (katso kuvio 4).

Erityisen kiinnostunut vierailija voi rullata itsensä etusivulla vielä alemmaksi, jolloin hän siirtyy eräkerhon mökkien esittelysivulle, johon pääsee myös klikkaamalla navigointipalkin mökit-linkkiä. Mökkien esittelysivulla on kaikki kolme mökkiä; Naanu, Niinu ja Vanha mökki.

Kaikissa kohteissa on tavallisten mukavuuksien (sähköt, patterit, ulko-wc) ja keittiön varustuksen (jääkaappi, hella, uuni) lisäksi takka lisämukavuutta tuomaan.



Päärakennus on jaettu kahdeksi mökiksi joiden välissä on sauna. Toinen näistä mökeistä on Naanu.

**Varaa Naanu  
tai kirjoita  
vieraskirjaan**

Kuvio 7 - Esimerkki mökkien esittelystä etusivulla

Mökkien esittelyissä on jokaisella mökillä oma kuvagalleriansa, joka on asetettu diaesitys-näkymään (katso kuvio 7). Vaihtuvan kuvan vieressä on pieni kuvaus kullekin mökille ja painike,

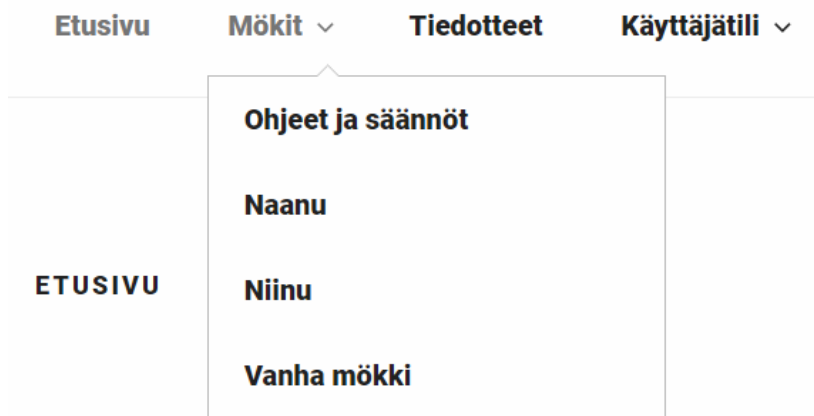
jota klikkaamalla käyttäjä voi siirtyä haluamansa mökin sivulle. Napin teksti ohjaa käyttäjää joko tekemään varauksen tai kirjoittamaan vieraskirjaan, jolloin nappi ohjaa heti etusivulla mitä mökkien sivuilla käyttäjän on tarkoitus tehdä.

Sivuston alapalkissa on linkit sivuille evästetiedote ja yhteystiedot, jotka kumpikin ohjaavat seuraavan tason sivulle. Yhteystiedot ovat saatavilla myös heti web-sivuston yläreunassa sillä ne ovat tärkeitä tietoja käyttäjälle joka aikoo liittyä eräkerhon jäseneksi tai käyttäjälle joka on jo jäsen, mutta ei ole vielä saanut käyttäjätunnuksiaan web-sivustolle. Evästetiedotesivu sisältää paljon tekstiä ja se on hyvä jakaa omalle sivulleen, jolloin käyttäjät, jotka haluavat tekstiin tutustua voivat näin tehdä. Kaikkein aikaa vaativin sisältö on vain todella kiinnostuneille käyttäjille ja piilotetaan klikkauksen taakse. Klikkauksissa on tärkeää, että klikatun linkin nimi ja sivu jolle käyttäjä ohjataan, on nimetty samankaltaisesti. Tällöin käyttäjät eivät luule joutuneensa vahingossa väärälle sivulle.

## 4.2 Web-sivusto jäsenelle

Jos käyttäjä haluaa pääsyn kaikkeen web-sivuston sisältöön, pitää hänen kirjautua sisään omilla käyttäjätunnuksillaan. Käyttäjätunnukset sisäänkirjautumista varten on voinut saada vain eräkerhon jäsen. Jäsenet saavat ylläpidolta sähköpostitse tiedon, luodusta käyttäjätilistä web-sivustolle. Sähköpostissa käyttäjä saa oman käyttäjätunnuksensa ja salasanansa, ja käyttäjää kehoitetaan vaihtamaan lähetetty salasana uuteen. Kun käyttäjä ei ole kirjautuneena sisään, hän voi kirjautua valitsemalla navigointipalkista jäsenille -linkin, tai kun sivusto kehottaa kirjautumaan sisään käyttäjän yrittäessä mennä sivulle, jonka sisällön näkyminen vaatii sisäänkirjautumisen. Kun käyttäjä kirjautuu web-sivustolle käyttäjätunnuksillaan, hän on kiinnostuneempi web-sivustosta ja valmis käyttämään enemmän aikaa siihen mitä hän sivustolla haluaa tehdä (Wix Education, 2017, viitattu 1.11.2017).

Eräkerhon sivustolla käyttäjä joko haluaa tehdä jollekin mökille varauksen, kirjoittaa mökkien vieraskirjaan, tutustua mökkien varaussääntöihin, löytää ajo-ohjeet tai lukea hallituksen tiedotteita. Kaikki nämä mahdollisuudet ovat saatavilla sivuston yläreunan navigaatiopalkista (katso kuvio 6).



Kuvio 8. - Kirjautuneen käyttäjän navigaatiopalkki

Kun käyttäjä haluaa tehdä varauksen ja sivu on vielä käyttäjälle uusi, tutustuu hän ensin ohjeisiin ja sääntöihin. Tältä sivulta käyttäjä löytää eräkerhon säännöt koskien mökkien varaamista. Säännöissä tyylinä on käytetty listausta, sillä tämä auttaa käyttäjää tunnistamaan informaation tärkeänä (Wix Education, 2017, viitattu 1.11.2017). Samalla sivulla on myös kartta ajo-ohjeena.



- Varaa Naanu klikkaamalla halutut päivät kalenterista tai valitsemalla saapumis- ja poistumispäivät.
- Täytä yhteystietoihin nimi ja puhelinnumero, ja klikkaa 'Varaa nyt'. Varauksesi päivittyy kalenteriin automaattisesti.
- Tiedot näkyvät kalenteria tai ⓘ-painiketta klikkaamalla
- Muista kurkata vieraskirjaan kun olet lähdessä mökille.

Kuvio 9. - Mökkien omilla sivuilla on listattu ohjeet varaamiseen

Mökkivarauksen käyttäjä voi aloittaa etusivulta, kaikkien mökkien esittelysivulta, tai kunkin mökin omalta sivulta klikkaamalla suoraan halutun mökin nimeä navigointipalkin putoamisvalikosta. Mökkien omilla sivuilla on sama galleria-diaesitys kuin mökkien esittelysivullakin ja vaihtuvan kuvan vieressä on listattu lyhyet ohjeet varauksen tekoon (katso kuvio 9).

+

Marraskuu 2017

>

Maanantai

Tiistai

Keskiviikko

Torstai

Perjantai

Lauantai

Sunnuntai

30	31	01	02	03	04	05
06	07	08	09	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	01	02	03
04	05	06	07	08	09	10

22 Marraskuu 2017

24 Marraskuu 2017

Varaus

Saapumispäivä

22 Marraskuu 2017

Poistumispäivä

24 Marraskuu 2017

Yhteystiedot

Nimi \*

Etunimi Sukunimi

Puhelinnumero \*

0000000000

Varaus

Varaa nyt

Kuvio 10. – PinPoint Booking system -kalenterista valitaan halutut päivät

Jokaisen mökin omalla sivulla on kuvagallerian ja varausohjeiden alla mökin oma varauskalenteri. Web-sivustolle varauskalenteriksi valittiin valmis lisäosa PinPoint Booking system (katso kuvio 10) sen tarjoamien ominaisuuksien vuoksi. Lisäosan piti sallia kolmen erillisen kalenterin lisääminen sivustolle, näyttää varauskalenteri, visuaalisesti havainnoida puolikkailla päivillä varauksien saapumis- ja poistumispäiviä, sekä olla käyttäjälle mahdollisimman helppo käyttää. Käyttäjille ei tule olla mahdollista muokata omia tai muiden varauksia, mutta varauksten tiedot pitää olla saatavilla kalenterinäkymässä (katso kuvio 11). PinPoint Booking system -lisäosassa mökkien varaus ei vaadi laajaa ohjetta käyttäjälle, joten lisäosa sopii Content first -ajatteluun.

22	23	24	25	26	27
Etunimi Sukunimi	Etunimi Sukunimi	Etunimi Sukunimi	Etunimi Sukunimi	Etunimi Sukunimi	Etunimi Sukunimi
29	30	01	02	03	04

Kuvio 11. - Varauksen tiedot käyttäjä saa esille kalenterinäkymästä

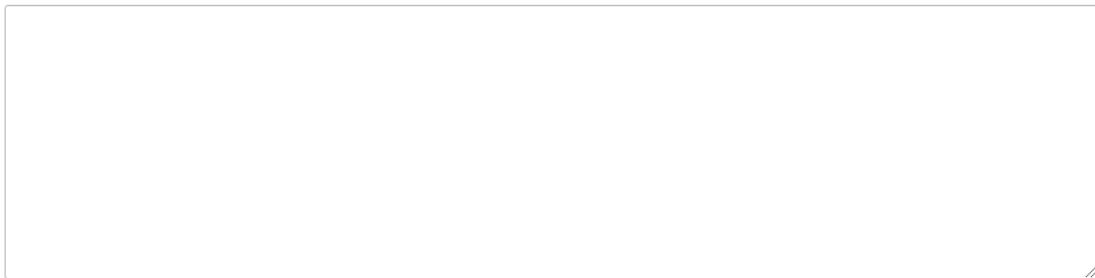
Vieraskirja (katso kuvio 12) toimii käyttäjien välisenä kommunikointikanavana kiireettömissä asioissa. Eräkerhon jäsenet voivat ilmoittaa vieraskirjan avulla esimerkiksi korjaustarpeista, jotta seuraava mökille menijä huomaa ottaa työkaluja mukaansa. Vieraskirja toimii myös perinteisen vieraskirjan tapaan ja sinne voi jättää viestin vierailustaan.

## Vieraskirja – Naanu

Vieraskirjaan voi jättää tärkeitä ilmoituksia (esim. korjaustarpeita) ja mukavia terveisiä

Kirjautunut käyttäjänä Testuser2. Kirjaudu ulos?

**Kommentti**



**Lähetä kommentti**

*Kuvio 12. - Vieraskirjana toimii WordPressissa valmiina oleva kommentointimahdollisuus*

Käyttäjätili-sivulla (katso kuvio 13) käyttäjän tulee käydä vaihtamassa salasanansa ensimmäisellä kirjautumiskerralla. Samalla sivulla käyttäjä voi vaihtaa sähköpostiosoitteensa ja lisätä puhelinnumeron tilinsä tietoihin. Sähköpostiosoite on käyttäjälle pakollinen ilmoittaa, sillä eräkerho saattaa lähettää tärkeitä tiedotteita jäsenilleen sähköpostitse.

## KÄYTTÄJÄTILI

Käyttäjätunnus	Testuser2
Sähköpostiosoite	<input type="text"/>
Salasana	<input type="password" value="Jätä tyhjäksi pitääksesi nykyisen salasanan"/>
Toista salasana	<input type="password" value="Jätä tyhjäksi pitääksesi nykyisen salasanan"/>
Puhelinnumero	<input type="text"/>

Päivitä

Kuvio 13. - Käyttäjä voi vaihtaa salasanan käyttäjätilin asetuksista

### 4.3 Sivuston valmistuminen

Sivuston valmistuttua lisätään eräkerhon jäsenet käyttäjiksi. Käyttäjiä on sivustolla kolmessa eri kategoriassa: ylläpitäjä, hallitus ja jäsen. Ylläpitäjä on myös hallituksen jäsen joten hänelle tulee oma käyttäjätili hallituksen kategoriaan. Näin ylläpitäjän on helpompi käyttää sivustoa eräkerhon jäsenen roolissa. Jäsenet lisätään web-sivuston luovutuspalaverin jälkeen, jotta hallituksen jäsenet ovat valmiit vastaamaan jäseniltä tuleviin kysymyksiin. Palaverissa ovat paikalla sivuston ylläpitäjä ja hallituksen jäsenet. Heille opetetaan palaverissa rooleihin tarvittavat osuudet web-sivustolta. Ylläpitäjälle tärkeää on hallita jäsenien lisääminen, hallituksen rooliin kuuluu tiedotteet, varauksien hallinta jos jäsen haluaa muokata tai poistaa varauksensa ja massaviestit koko jäsenistölle. Kaikkea tätä varten toimeksiantaja saa kirjalliset käyttöohjeet opinnäytetyön tekijältä.

Jäsenelle sivuston käyttö ei vaadi opastusta, sillä sivusto on suunniteltu siten, että käyttö on mahdollisimman helppoa. Jäsenet saavat sähköpostiviestin kun heille on luotu tili, jonka jälkeen he voivat kirjautua sisään sivustolle.

## 5 POHDINTA

Opinnäytetyön toimeksianto haastoi minut, sillä valitsin aiheeksi sellaisen työn, jota en etukäteen osannut kokonaan tehdä. Haasteena oli niin tekninen toteutus kuin käyttäjien kanssa samalle aaltopituudelle pääseminen. Teknisessä osuudessa sivustolle piti saada jäsenet, sisäänkirjautuminen ja varaussysteemi, kaikki uusia asioita. Suunnitteluvaihe alkoi ulkoasun sijaan käyttäjistä ja käyttäjien jälkeen siirryttiin suunnitteluun. Projektin alkaessa tämä tapa tuntui sopivan opinnäytetyön aiheeseen, nyt jälkikäteen ajateltuna aloittaisin projektin Journey driven - suunnittelun mukaisesta kokemuskartasta, jossa tarkastellaan yksityiskohtaisemmin käyttäjien kokemusta sivustoilla kokonaisuutena ja kipupisteitä joissa sivusto tai käyttäjä epäonnistuu.

Epäonnistumisen tunne minulle tuli tilanteessa, jossa web-sivusto oli jo valmis ja käyttäjän tietoteknisen osaamisen tason mataluus yllätti minut. Näin ei saisi olla, ei etenkään kun projekti on jo loppusuoralla. Virheestä oppineena aion jatkossa pyrkiä luomaan kokonaisemman kuvan käyttäjistä esimerkiksi kokemuskartan kanssa.

Oman haasteensa toi projektin nopea aikataulu ja tapaamisien järjestäminen. Palomiehet ovat työnsä puolesta kiireisiä ja hallituksen koolle kutsuminen saattoi viedä oman aikansa ja osa hallituksen jäsenistä ei aina voinut pitkiä tapaamisia olla kokonaan paikalla. Tiukan aikataulun myötä opinnäytetyön aikana toteutettua sivustoa pääsi testaamaan käyttäjä joka ei entuudestaan tiennyt sivuston käyttötarkoitusta, eikä opinnäytetyön aihetta. Hän sai ohjeistukseksi kirjautua sisään annetuilla tunnuksilla ja varata haluamansa ajan yhdelle mökille.

Käyttäjä onnistui varauksessaan ja kommentoi kokemustaan miellyttäväksi, sillä hänen mielestään sivustolla ei ollut ylimääräistä sisältöä ja hän koki sivustolla olevan sisällön ohjaavaksi. Koehenkilönä toimi minun äitini, jota voisi kuvailla muuten sivuston kohderyhmään sopivaksi, mutta palomies hän ei ole. Vaikka sivuston käytön testausta voisi joku ajatella puolueelliseksi ja palautetta kelpaamattomaksi, on minulle äiti tärkein käyttäjätestaaja, etenkin projekteihin joissa pitää suunnitella käyttäjälle joka vain menee eteenpäin, turhautuu virhetilanteista, eikä todellakaan lue kaikkia mahdollisia rivejä ohjeista.

Projektin valmistuessa päätettiin yhdessä toimeksiantajan kanssa, että palataan vielä tulevaisuudessa sivuston muutostarpeisiin, vaikka sivusto tuli kokonaisuudessaan valmiiksi. Tällä

tavalla välttään siltä, että web-sivustolla olevien muutostarpeiden myötä sivusto jää käyttäjille hankalaksi ja tarpeettomaksi. Tällaiset muutostarpeet syntyvät kun web-sivuston käyttäjät eivät ole osanneet asettaa omia toiveitaan vastaamaan todellisia tarpeita, joten on mahdollista, että todellinen käyttö vaatii muutoksia sivustolle. Web-sivuston muutostarpeita tarkastaessa, keskitytään edelleen pääkäyttötarkoitukseen, eli mökkien varaukseen.

Nykyisessä toteutuksessa jätettiin pois käyttäjän mahdollisuus muokata tai poistaa omia varauksiaan. Tämä ominaisuus vaikuttaa varauskalenterin käyttöön, mahdollisesti niinkin paljon, että käyttäjät eivät halua tehdä varauksia jos niiden poistaminen hallituksen kautta tuntuu olevan liian vaikeaa. On mahdollista, että ominaisuus lisätään jos siihen koetaan tarve. On hienoa niin sanotusti jättää ovi raolleen niin, että pääsee vielä myöhemmin näkemään onko sivusto oikeasti pysynyt käytössä ja miten sen käyttötarkoitus on muuttunut, tai onko muuttunut ollenkaan. Todellisen onnistumisen näkee vasta tulevaisuudessa.

Web-suunnittelu on menossa kiehtovaan suuntaan. Laitteet määräävät osan säännöistä, mutta todellisuudessa webin sisältöä ei kannata suunnitella webille vaan käyttäjille. Opinnäytetyön aikana ymmärrys käyttäjää ja käyttäjäkokemusta kohtaan syventyi. Oli mielenkiintoista löytää syitä siihen mistä aikaisemmat suunnitteluperiaatteet ovat saaneet alkunsa, miksi ne eivät enää toimi ja mikä on tulevaisuuden näkymä sisällön suunnittelulle. Myös arvostus sisältöä kohtaan kasvoi opinnäytetyön aikana ja opin mikä rooli sisällöllä todellisuudessa on web-sivustoilla ja miten sitä roolia voi tukea. Content first -suunnittelusta tuli itselleni oletusarvoinen suunnitteluperiaate web-kehityksessä. Sivuston tavoitteen selvittäminen ja siihen vastaaminen käyttäjäkokemuslähtöisesti on loogista ja toimivaa, sekä herkästi aliarvioitua.



## LÄHTEET

Anderson, E. DeBolt, V. Featherstone, D. Gunther, L. Jacobs, D. Jensen-Inman, L. Mills, C. Schmitt, C. Sims, G. & Walter, A. 2010. Interact with web standards: a holistic approach to web design.

Barron, B. 2017. Why You Need to Consider to Content-First Web Design. Viitattu 30.10.2017, <http://premium.wpmudev.org/blog/content-first-design>.

Casey, M. 2017. Why You Need Content Strategy Before Editorial Planning. Viitattu 14.11.2017, <http://contentmarketinginstitute.com/2017/03/content-strategy-editorial-planning>.

Frick, T. 2010. Return on engagement: Content, Strategy, and Design Techniques for Digital Marketing.

Halvorson, K. & Rach, M. 2012. Content Strategy for the Web: Second edition.

Hussain S, 2014. Designing Digital Strategies, Part 1: Cartography. Viitattu, 15.11.2017, <http://www.uxbooth.com/articles/designing-digital-strategies-part-1-cartography>.

International Organization for Standardization, 2017. ISO/FDIS 9241-11: Ergonomics of human-system interaction -- Part 11: Usability: Definitions and concepts. Viitattu 2.11.2017, <https://www.iso.org/standard/63500.html>.

Jarrett, C. & Gaffney, G. 2008. Forms that Work: Designing Web Forms for Usability.

Kalbach, J. 2007. Designing Web navigation: Optimizing the user experience.

Krug, S. 2006. Älä pakota minua ajattelemaan.

Marcotte, E. 2010. Responsive Web Design. Viitattu 1.11.2017, <https://alistapart.com/article/responsive-web-design>.

McGrane, K. 2012. Content Strategy for mobile

Mesibov, M. & Levin, J. 2017. Mobile First Is Just Not Good Enough: Meet Journey-Driven Design. Viitattu 2.11.2017, <https://www.smashingmagazine.com/2017/02/mobile-first-is-just-not-good-enough-meet-journey-driven-design>.

Nichiporets, Y. 2017. The Future of Design According to 7 Web Visionaries. Viitattu 30.10.2017, <https://www.awwwards.com/the-future-of-design-according-to-7-web-visionaries.html>.

Nielsen, J. 2013. Mobile usability.

Peavey, D. 2017. Content-First Web Design is The Best Web Design. Here's Why. Viitattu 1.11.2017, <https://oneweekwebsite.com/content-first-web-design-is-the-best-web-design-heres-why>.

Reiss, E. 2012. Usable usability: simple steps for making stuff better.

Singh, R.I. Sumeeth, M. & Miller, J. 2011. "Evaluating the readability of Privacy policies in mobile environments", International Journal of Mobile Human Computer Interaction, vol. 3, no.1  
Sinkkonen, I. Kuoppala, H. Parkkinen, J. & Vastamäki, R. 2006. Käytettävyyden psykologia.

StatCounter, 2017. Desktop vs Mobile vs Tablet Market Share Worldwide. Viitattu 5.11.2017, <http://gs.statcounter.com/platform-market-share/desktop-mobile-tablet>.

The Nielsen Company, 2012. Double vision – Global trends in tablet and smartphone use while watching TV. Viitattu 1.11.2017, <http://www.nielsen.com/us/en/insights/news/2012/double-vision-global-trends-in-tablet-and-smartphone-use-while-watching-tv.html>.

Zambonini, D. 2010. Content Strategists: What Do They Do? Viitattu 15.11.2017, <http://contentini.com/content-strategists-what-do-they-do>.

Wix Education, 2017. How to Write Desing-Centered Content. Viitattu 1.11.2017, <https://www.youtube.com/watch?v=WxZ9q2y6WLg>.

Wright, P. Overbeeke, K. Monk, A. & Blythe, M. 2003. Funology: From usability to enjoyment.

Wroblewski, L. Gunji-Ballsrud, J. 2002. Site-seeing: a visual approach to Web usability.

1. Älä pakota minua ajattelemaan
2. Ei sillä ole väliä montako kertaa minun pitää napsauttaa, kunhan jokainen napsautus on päivänselvä ja yksiselitteinen valinta
3. Poista puolet jokaisen sivun sanoista ja sitten puolet jäljelle jääneistä sanoista

Krug, S. 2006. Älä pakota minua ajattelemaan.